



**IMPLEMENTASI MODEL *THINK PAIR SHARE* BERBANTU MEDIA
PERMAINAN MONOPOLI UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR PKn SERTA KARAKTER SISWA KELAS IV SD
MUHAMMADIYAH BIRRUL WALIDAIN KUDUS**

Oleh

ASRI TATATAQWA TRISDIHAR

NIM 201433232

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MURIA KUDUS

2018





**IMPLEMENTASI MODEL *THINK PAIR SHARE* BERBANTU MEDIA
PERMAINAN MONOPOLI UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR PKn SERTA KARAKTER SISWA KELAS IV SD**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Muria Kudus untuk Memenuhi
Salah Satu Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Oleh

ASRI TATATAQWA TRISDIHAR

NIM 201433232

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MURIA KUDUS

2018

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- ❖ Percayalah sesudah kesulitan, akan ada kemudahan dikemudian hari dengan tetap berusaha serta iringan doa dan restu orang tua.(QS. Alam Nasyroh: 5)

PERSEMBAHAN

Sujud syukur ku persembahkan kepada Allah SWT, berkat rahmat yang diberikan-Nya hingga saat ini saya dapat mempersembahkan skripsi ku pada orang-orang tersayang

Kedua orang tua ku Bapak (Bambang Sutrisno) dan Ibunda ku (Haryani Yulia) tercinta yang pernah lelah membesarkanku dengan penuh perjuangan, kasih sayang dan pengorbanan dalam hidup ini.

Kakak dan Adik-adik ku yang selalu menyemangatiku, memberi motivasi dukungan dan doa.

Sahabat seperjuanganku (Eka Rahmawati, Fitriya Chusnul, Harlina Widiastuti, Latifatun Nisak, Nayly Izzatin, Ida Su'aydah, Diana Rindasari) dan semua sahabat-sahabatku yang namanya tidak dapat ku sebutkan satu persatu, terima kasih memberi semangat dan dukungan serta canda tawa, susah senang dirasakan bersama.

LEMBAR PERSUTUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “Implementasi *Model Think Pair Share* Berbantu Media Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Serta Karakter Siswa Kelas IV SD” oleh Asri Tatataqwa Trisdiyar. NIM 201433232. Progam studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

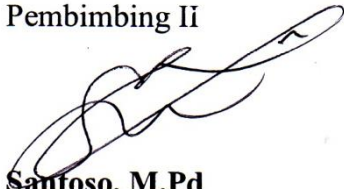
Kudus, Juli 2018

Pembimbing I



Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd
NIDN. 0607036901

Pembimbing II



Santoso, M.Pd
NIDN. 0608038502

Mengetahui,
K.a Prodi PGSD FKIP UMK



Ika Oktavianti, M.Pd.
NIDN. 0631108401_

LEMBAR PENGESAHAN


Skripsi oleh Asri Tatataqwa Trisdiyar (NIM: 201433232) ini telah dipertahankan di depan dosen penguji pada tanggal 20 Agustus 2018 sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kudus, 20 Agustus 2018


Dosen Penguji.


Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd
NIDN. 0607036901


(Ketua)


Santoso, M.Pd
NIDN. 0608038502

(Anggota)


Ika Ari Pratiwi, M.Pd
NIDN. 0607018801

(Anggota)


Deka Setiawan, M.Pd
NIDN. 0617088403

(Anggota)

Mengetahui,
Dekan FKIP UMK


Dr. Slamet Utomo, M.Pd
NIDN 0019126201

PRAKATA

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik dan hidayahNya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi hasil penelitian tindakan kelas dengan judul “Implementasi Model *Think Pair Share* Berbantu Media Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Serta Karakter Siswa Kelas IV SD” yang dilakukan pada semester II tahun ajaran 2017/2018.

Skripsi ini diajukan guna memenuhi salah satu persyaratan peneliti dalam memperoleh gelar sarjana pendidikan S1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

Peneliti menyadari bahwa tanpa bantuan, motivasi dan dorongan dari semua pihak peneliti tidak mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Sehubungan dengan hal tersebut pada kesempatan ini, peneliti mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah berjasa.

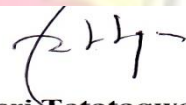
1. Dr. Suparno, SH, MS. Selaku Rektor Universitas Muria Kudus.
2. Dr. Slamet Utomo, M.Pd. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.
3. Ika Oktavianti, M.Pd Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus.
4. Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, saran, serta dukungan yang sangat bermanfaat dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Santoso, M.Pd pembimbing II yang telah membimbing dan mengarahkan peneliti dalam menyusun skripsi.
6. Jamaluddin Kamal, S.Pd. I Kepala Sekolah SD Muhammadiyah Birrul Walidain Kudus yang telah memberikan izin melaksanakan penelitian.
7. Yunahar Ilyas, S.Pd guru mata pelajaran PKn kelas IV yang telah membantu dan mengarahkan pelaksanaan penelitian.

8. Siswa-siswa kelas IV SD Muhammadiyah Birrul Walidain Kudus yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini.
9. Semua Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus yang telah memberikan motivasi serta ilmu kepada peneliti,
10. Teman-teman seperjuangan PGSD FKIP UMK, sahabat-sahabatku tercinta dan orang-orang terdekat yang selalu memberikan doa, semangat, dan kemudahan sehingga peneliti dapat menyelesaikan studi.

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak diatas, semoga semua kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti mendapat balasan dari Allah SWT.

Kudus, Juli 2018

Peneliti


Asri Tatataqwa T.
NIM. 201433232

ABSTRACT

Trisdihar, Asri Tatataqwa. 2018. The Application of Think Pair Share Model by Monopoly Game to Increase The Result of Civic Education and Character Students of 4th Grade Student. Skripsi. Teacher Education Program Elementary School Teacher Training and Education Faculty of The University of Muria Kudus. Advisors: (i) Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd, (ii) Santoso, M.Pd.

Kata Kunci: *Think Pair Share, Monopoly, Result of Civic Education, Character Students.*

This research aims to improve the skills of teachers in the learning, improve learning results Civic Education, upgrades its characters students of 4th Grade Student Muhammadiyah Birrul Walidain by applying model think pair share-based game media monopoly. Model learning think pair share is a model of learning that allows students to work on their own and working with others. Learning with model Think Pair Share (TPS) consists of three stages. Stage 1: the giving task and work individually, phase 2: discuss with a partner, stage 3: share the results of the discussion.

Class action research was conducted with IV subject processed 22 students, this research took place during two cycles with four stages namely action planning, implementation, observation, reflection. Free variables in this study is a model of think pair share-based by monopoly game while bound variables is the result of learning as well as the PKn character curiosity and responsibility of 4th Grade Student uses data collection. Interview techniques, observation, test, documentation. Data obtained from the research of class action analyzed quantitatively and qualitatively.

The results showed the implementation model think pair share a media-assisted game monopoly can improve the skills of teachers in the cycle I to cycle II of the percentage of 73.43% (very good) to 82.80% (very good). The percentage has been completed the results of learning increased in cycles I to II cycle i.e. from 64% (medium) became 86% (very high). On the affective sphere also increases seen from cycle to cycle I II i.e. 71.02% (very good) to 80.01% (very good). Psychomotor domain increased from cycle to cycle I II i.e. 70.45% (very good) to 79.88% (very good). The character of curiosity and responsibility of students increased in cycles I to II cycle i.e. 63.69% (enough) to 77.38% (good).

Based on the results of research conducted of 4th Grade SD Muhammadiyah Birrul Walidain can be summed up that model think pair share-based monopoly can increase the skills of teachers, student learning outcomes, and the character of students. Researchers suggest that teachers are able to apply learning models by using the media so that students do not easily bored follow learning and also enhances the character of students.

ABSTRAK

Trisdihar, Asri Tatataqwa. 2018. Implementasi Model *Think Pair Share* Berbantu Media Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn dan Karakter Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Pembimbing: (i) Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd, (ii) Santoso, M.Pd.

Kata Kunci: *Think Pair Share*, Monopoli, Hasil Belajar PKn, Karakter Siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran, meningkatkan hasil belajar PKn, meningkatkan karakter siswa pada kelas IV SD Muhammadiyah Birrul Walidain dengan menerapkan model *think pair share* berbantuan media permainan monopoli. Model pembelajaran *think pair share* merupakan model pembelajaran yang memungkinkan siswa bekerja sendiri dan bekerja dengan orang lain. Pembelajaran dengan model *Think Pair Share* (TPS) terdiri dari tiga tahapan. Tahap 1: pemberian tugas dan pengerjaan secara individu, tahap 2: berdiskusi dengan pasangan, tahap 3: membagikan hasil diskusi.

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan dikelas IV dengan subjek penelitian 22 siswa, penelitian ini berlangsung selama dua siklus dengan empat tahap yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model *think pair share* berbantuan media permainan monopoli sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar PKn serta karakter rasa ingin tahu dan tanggung jawab siswa kelas IV SD. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, observasi, tes, dokumentasi. Data yang diperoleh dari penelitian tindakan kelas dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan implementasi model *think pair share* berbantu media permainan monopoli dapat meningkatkan keterampilan guru pada siklus I ke siklus II dari persentase 73,43% (baik) menjadi 82,80% (sangat baik). Persentase ketuntasan hasil belajar meningkat pada siklus I ke siklus II yaitu dari 64% (sedang) menjadi 86% (sangat tinggi). Pada ranah afektif juga meningkat dilihat dari siklus I ke siklus II yaitu 71,02% (baik) menjadi 80,01% (sangat baik). Pada ranah psikomotor meningkat dari siklus I ke siklus II yaitu 70,45% (baik) menjadi 79,88% (baik). Karakter rasa ingin tahu dan tanggung jawab siswa meningkat pada siklus I ke siklus II yaitu 63,69% (cukup) menjadi 77,38% (baik).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada kelas IV SD Muhammadiyah Birrul Walidain Kudus dapat disimpulkan bahwa model *think pair share* berbantu media permainan monopoli pada mata pelajaran PKn dapat meningkatkan keterampilan guru, hasil belajar siswa, dan karakter siswa. Peneliti menyarankan agar guru mampu menginovasikan model pembelajaran dengan menggunakan media agar siswa tidak mudah bosan mengikuti pembelajaran dan juga meningkatkan karakter siswa.

DAFTAR ISI

	Halaman
SAMPUL.....	i
LOGO	ii
HALAMAN JUDUL	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	v
PRAKATA	vii
ABSTRACT	viii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
 BAB I PENDAHULUAN	
Latar Belakang Masalah.....	1
Rumusan Masalah	5
Tujuan Penelitian	5
Manfaat Penelitian	6
Ruang Lingkup Penelitian.....	7
Definisi Operasional.....	8
Keterampilan Guru.....	8
Hasil Belajar.....	9
Model Pembelajaran <i>Think Pair Share</i>	9

Permainan Monopoli	10
Karakter Rasa Ingin Tahu dan Tanggung Jawab	10
Pendidikan Kewarganegaraan	11
Materi Globalisasi	11

BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS TINDAKAN

Kajian Pustaka

Model Pembelajaran <i>Think Pair Share</i>	13
Pengertian Model Pembelajaran	13
Model Pembelajaran Kooperatif	13
Pengertian Model <i>Think Pair Share</i>	15
2.1.1.3.1 Langkah-langkah Model <i>Think Pair Share</i>	16
2.1.1.3.2 Kelebihan Model <i>TPS</i>	18
Keterampilan Guru	19
Hasil Belajar	20
Pengertian Belajar	21
Pengertian Hasil Belajar	21
Ranah/Dimensi Hasil Belajar	23
Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	25
Media Pembelajaran Permainan Monopoli	26
2.1.5.1 Permainan	26
2.1.5.2 Monopoli	28
2.1.6 Pendidikan Kewarganegaraan	30
2.1.6.1 Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan	30
2.1.6.2 Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan	31
2.1.6.3 Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan	32
2.1.7 Pendidikan Karakter Rasa Ingin Tahu dan Tanggung Jawab	33
2.1.7.1 Pengertian Pendidikan Karakter	33

2.1.7.2 Tujuan Pendidikan Karakter	34
2.1.7.3 Nilai-nilai Pendidikan Karakter	34
2.1.7.4 Karakter Rasa Ingin Tahu dan Tanggung Jawab	35
2.1.8 Globalisasi	37
2.1.8.1 Pengertian Globalisasi	37
2.1.8.2 Pengaruh Globalisasi	38
Strategi Menghadapai Tantangan Globalisasi.....	39
Penelitian Relevan.....	43
Kerangka Berpikir.....	46
Hipotesis Tindakan.....	48
BAB III METODE PENELITIAN	
<i>Setting</i> dan Karakteristik Subjek Penelitian.....	49
<i>Setting</i> Penelitian.....	49
Karakteristik Penelitian	49
Variabel Penelitian	50
Variabel Bebas	
Variabel Terikat	50
Rancangan Penelitian	51
Siklus I	58
Siklus II	58
Teknik Pengumpulan Data	62
Instrumen Penelitian.....	67
Validitas dan Reabilitas.....	67
Validitas	68
Reabilitas	69
Teknik Analisis Data.....	70
Indikator Keberhasilan	74

BAB IV HASIL PENELITIAN

4.1 Prasiklu	87
4.2 Deskripsi Hasil Penelitian.....	91
4.2.1 Siklus I.....	91
4.2.1.1 Perencanaan	91
4.2.1.2 Pelaksanaan.....	92
4.2.1.3 Observasi	106
4.2.1.4 Refleksi	116
4.2.2 Siklus II.....	120
4.2.2.1 Perencanaan	120
4.2.2.2 Pelaksanaan.....	121
4.2.2.3 Observasi	135
4.2.2.4 Refleksi	143
4.3 Progres Hasil Penelitian	146
4.3.1 Keterampilan Guru	146
4.3.2 Peningkatan Hasil Belajar	147
4.3.2.1 Peningkatan Hasil Belajar Ranah Kognitif	147
4.3.2.2 Peningkatan Hasil Belajar Ranah Afektif.....	150
4.3.2.3 Peningkatan Hasil Belajar Ranah Psikomotor	151
4.3.3 Peningkatan Karakter Rasa Ingin Tahu dan Tanggung Jawab Siswa	153

4.4 Hipotesis Tindakan	154
BAB V PEMBAHASAN	
5.1 Keterampilan Guru	155
5.2 Hasil Belajar Siswa.....	155
5.2.1 Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif	158
5.2.2 Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif	162
5.2.3 Hasil Belajar Siswa Ranah Psikomotor	163
5.3 Karakter Rasa Ingin Tahu dan Tanggung Jawab Siswa	165
BAB VI SIMPULAN DAN SARAN	
6.1 Simpulan	168
6.2 Saran	169
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Kata Kerja Operasional Domain Kognitif.....	26
2.2 Kata Kerja Operasional Domain Afektif	27
2.3 Kata Kerja Operasional Domain Psikomotor	27
3.1 Pemetaan Siklus dan Indikator Materi	54
3.2 Kriteria Ketuntasan Minimal Mata Pelajaran PKn SD Muhammadiyah Birrul Walidain.....	80
3.3 Kriteria Tingkat Ketuntasan Belajar Siswa Klasikal	81
3.4 Kriteria Penilaian Ranah Afektif Siswa	82
3.5 Kriteria Penilaian Ranah Psikomotor Siswa	82
3.6 Kriteria Penilaian Karakter Siswa.	82
3.7 Kriteria Keberhasila Keterampilan Guru	83
4.1 Hasil Belajar Prasiklus Siswa	88
4.2 Jadwal Penelitian Tindakan Kelas Siklus I dan II	89
4.3 Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus I	105
4.4 Hasil Tes Akhir Kognitif Siwa Siklus I	108
4.5 Hasil Pengamatan Afektif Siswa Siklus I	110
4.6 Hasil Pengamatan Psikomotor Siswa Siklus I	111
4.7 Indikator Karakter Rasa Ingin Tahu dan Tanggung Jawab.....	113
4.8 Hasil Pengamatan Karakter Siswa Siklus I.....	117

4.9 Pengamatan Karakter Rasa Ingin Tahu Siklus I.....	119
4.10 Pengamatan Karakter Tanggung Jawab Siklus I.....	120
4.11 Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus II.	134
4.12 Hasil Tes Akhir Kognitif Siklus II.....	136
4.13 Hasil Pengamatan Afektif Siswa Siklus II.....	138
4.14 Hasil Pengamatan Psikomotor Siswa Siklus II.....	139
4.15 Indikator Karakter Rasa Ingin Tahu dan Tanggung Jawab.....	140
4.16 Hasil Pengamatan Karakter Siswa Siklus II.....	141
4.17 Pengamatan Karakter Rasa Ingin Tahu Siklus II.....	143
4.18 Pengamatan Karakter Tanggung Jawab Siklus II.....	145
4.19 Peningkatan Keterampilan Guru Siklus I dan II.....	145
4.20 Persentase Ketuntasan Klasikal Prasiklus, Siklus I, Siklus II.....	146
4.21 Progres Peningkatan Hasil Belajar Prasiklus, Siklus I, Siklus II.....	147
4.22 Progres Hasil Ranah Afektif	149
4.23 Progres Hasil Ranah Psikomotor	150
4.24 Progres Hasil Karakter Siswa.	151

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Bagan Kerangka Berpikir	46
3.1 Desain Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan Mc. Taggart	53
4.1 Diagram Perentase Ketuntasan Klasikla Prasiklus	89
Kegiatan Siklus I Pertemuan 1	
4.2 Guru menyampaikan materi pembelajaran	93
4.3 Siswa menggunakan media permainan monopoli.....	94
4.4 Tahap 1 (<i>Think</i>) Siklus I Pertemuan	195
4.5 Tahap 2 (<i>Pair</i>) Siklus I Pertemuan	196
4.6 Tahap 3 (<i>Share</i>) Siklus I Pertemuan	197
Kegiatan Siklus I Pertemuan 2	
4.7 Guru melakukan apersepsi kepada siswa	199
4.8 Siswa menggunakan media permainan monopoli.....	100
4.9 Tahap 1 (<i>Think</i>) Siklus I Pertemuan 2.....	101
4.10 Tahap 2 (<i>Pair</i>) Siklus I Pertemuan 2.....	102
4.11 Tahap 3 (<i>Share</i>) Siklus I Pertemuan 2	103
4.12 Tes Evaluasi Siklus I.....	104
4.13 Diagram Persentase Keterampilan Guru Siklus I.....	106
4.14 Diagram Persentase Ketuntasan Klasikal Siklus I	108
4.15 Digram Persentase Pengamatan Afektif Siklus I	110

4.16 Diagram Persentase Pengamatan Psikomotor Siklus I.....	112
4.17 Diagram Persentase Pengamatan Karakter Siswa Siklus I	114
4.18 Rekapitulasi Keterampilan Guru, Kognitif Siswa, Afektif Siswa, Psikomotor Siswa dan Karakter Siswa Siklus I	116
Kegiatan Siklus II Pertemuan 1	
4.19 Guru melakukan apersepsi kepada siswa.	120
4.20 Siswa menggunakan media permainan monopoli.....	122
4.21 Tahap 1 (<i>Think</i>) Siklus II Pertemuan 1	123
4.22 Tahap 2 (<i>Pair</i>) Siklus II Pertemuan 1	124
4.23 Tahap 3 (<i>Share</i>) Siklus II Pertemuan 1	125
Kegiatan Siklus II Pertemuan 2	
4.24 Guru melakukan apersepsi kepada siswa.....	127
4.25 Siswa menggunakan media permainan monopoli.....	129
4.26 Tahap 1 (<i>Think</i>) Siklus II Pertemuan 2	130
4.27 Tahap 2 (<i>Pair</i>) Siklus II Pertemuan 2	131
4.28 Tahap 3 (<i>Share</i>) Siklus II Pertemuan 2	132
4.29 Tes Evaluasi Siklus II	133
4.30 Diagram Persentase Keterampilan Guru Siklus I.....	135
4.31 Diagram Persentase Ketuntasan Klasikal Siklus I	137
4.32 Diagram Persentase Pengamatan Afektif Siklus I	139
4.33 Diagram Persentase Pengamatan Psikomotor Siklus I.....	140

4.34 Diagram Persentase Pengamatan Karakter Siswa Siklus I	142
4.35 Rekapitulasi Keterampilan Guru, Kognitif Siswa, Afektif Siswa, Psikomotor Siswa dan Karakter Siswa Siklus I	143
4.36 Diagram Peningkatan Keterampilan Guru Siklus I dan II	145
4.37 Diagram Persentase Ketuntasan Klasikal Prasiklus, Siklus I, Siklus II	147
4.38 Diagram Progres Hasil Ranah Afektif	149
4.39 Diagram Progres Hasil Ranah Psikomotor	150
4.40 Diagram Progres Hasil Karakter Siswa	151



DAFTAR LAMPIRAN

Pra Siklus

Jadwal Penelitian.....	174
Nama Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Birrul Walidain Kudus	
Tahun Ajaran 2017/2018.....	175
Laporan Nilai Ulangan Tengah Semester Gasal	176
Pembagian Kelompok PKn	177
Hasil Wawancara Guru Pra Siklus	178
Hasil Wawancara Siswa Pra Siklus.....	179
Kisi-Kisi Soal Validitas Tes Evaluasi Siklus I.....	182
Soal Validitas Tes Evaluasi Siklus I	187
Kunci Jawaban Soal Validitas Tes Evaluasi Siklus I.....	188
Uji Validitas dan Reliabilitas Siklus I.....	189
Soal Tes Siklus I	191
Kunci Jawaban Soal Tes Siklus I.....	195
Kisi-Kisi Soal Validitas Tes Evaluasi Siklus II	196
Soal Validitas Tes Evaluasi Siklus II	198
Kunci Jawaban Soal Validitas Tes Evaluasi Siklus II	204
Uji Validitas dan Reliabilitas Siklus II.....	207
Soal Tes Siklus II	208
Kunci Jawaban Soal Tes Evaluasi Siklus II.....	211

Siklus I

Silabus Pembelajaran Siklus 1	213
RPP Siklus I Pertemuan 1	215
Materi Ajar Siklus I Pertemuan 1	218
Media Pembelajaran Siklus I Pembelajaran 1	220
LKS Siklus I Pertemuan 1	224
Daftar Hadir Siswa Kelas IV Siklus I Pertemuan 1	226

Pedoman Pengamatan Keterampilan Guru Siklus I.....	227
Lembar Observasi Keterampilan Guru Siklus I Pertemuan 1	230
Pedoman Pengamatan Aspek Afektif Siklus I	234
Lembar Observasi Aspek Afektif Siklus I Pertemuan 1	235
Pedoman Pengamatan Aspek Psikomotor Siklus I	236
Lembar Observasi Aspek Psikomotor Siklus I Pertemuan 1	237
Pedoman Pengamatan Aspek Karakter Siswa Siklus I	238
Lembar Observasi Karakter Siswa Siklus I Pertemuan 1	241
Silabus Siklus I Pertemuan 2.....	242
RPP Siklus I Pertemuan 2	244
Materi Ajar Siklus I Pertemuan	248
Media Pembelajaran Siklus I Pertemuan 2	251
LKS Siklus I Pertemuan 2.....	255
Daftar Hadir Siswa Kelas IV Siklus I Pertemuan 2	258
Hasil Belajar Kognitif Siklus I Pertemuan 2.....	259
Hasil Belajar Tes Evaluasi Siklus I.....	260
Lembar Observasi Keterampilan Guru Siklus I Pertemuan 2	264
Lembar Observasi Aspek Afektif Siklus I Pertemuan 2	266
Lembar Observasi Aspek Psikomotor Siklus I Pertemuan 2	267
Lembar Observasi Karakter Siswa Siklus I Pertemuan 2	268
Siklus II	
Silabus Pembelajaran Siklus II Pertemuan 1	270
RPP siklus II Pertemuan 1	273
Materi Ajar Siklus II pertemuan 1	277
Media Pembelajaran Siklus II Pertemuan 1	281
LKS Siklus II Pertemuan 1	284
Daftar Absensi Siswa Kelas IV Siklus II Pertemuan 1	287
Pedoman Pengamatan Keterampilan Guru Siklus II.....	288
Lembar Observasi Keterampilan Guru Siklus II Pertemuan 1.....	291
Pedoman Pengamatan Aspek Afektif Siklus II.....	293

Lembar Observasi Aspek Afektif Siklus II Pertemuan 1	295
Pedoman Pengamatan Aspek Psikomotor Siklus II	296
Lembar Observasi Aspek Psikomotor Siklus II Pertemuan 1	298
Pedoman Pengamatan Karakter Siswa Siklus II	299
Lembar Observasi Karakter Siswa II Pertemuan 1	302
Silabus Siklus II Pertemuan 2.....	303
RPP Siklus II Pertemuan 2.....	305
Materi Ajar Siklus II Pertemuan 2	309
Media Pembelajaran Siklus II Pertemuan 2	311
LKS Siklus II pertemuan 2.....	314
Daftar Absensi Siswa Kelas IV Siklus II Pertemuan 2	317
Hasil Belajar Siswa Kognitif Siklus II	318
Hasil Tes Evaluasi Siklus II	319
Lembar Observasi Keterampilan Guru Siklus II Pertemuan 2.....	323
Lembar Observasi Aspek Afektif Siklus II Pertemuan 2.....	325
Lembar Observasi Aspek Psikomotor Siklus II Pertemuan 2.....	326
Lembar Observasi Karakter Siswa Siklus II Pertemuan 2	327
Dokumentasi Penelitian Siklus I.....	328
Dokumentasi Penelitian Siklus II.....	329
Hasil Wawancara Setelah Penelitian.....	330
Surat Ijin Penelitian.....	331
SK Judul.....	332
Surat Keterangan Selesai Bimbingan.....	333
Surat Pernyataan Ujian Skripsi	334
Surat Pernyataan.....	335
Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	336
Berita Acara Bimbingan Skripsi	
337Daftar Riwayat Hidup	33

